



In Rouge
 ↳ Klaus Telscher

DE 1990, 10'

↳ DE Es überrascht nicht, dass im Film *In Rouge* die Sehnsucht noch einmal in den Vordergrund tritt. Rote Lippen, grellrot lackierte Fingernägel und zerbrochene Rosen werden mit einer durchdringenden Schönheit gezeigt, die sowohl feierlich als auch zutiefst ironisch, ja sogar unverschämt ist. Formal ist *In Rouge* eine Antwort auf feministische Theorien, die die Geschlechterdifferenz in komplexen Codes der Farbwahrnehmung und der Fetischisierung bestimmter Objekte verorten. Die melancholische Musik am Ende des Films lässt keinen Zweifel daran, dass diese Bilder, diese Mythen, Beschreibungen sind, die wenig mit der Realität zu tun haben. Diese Mythen werden durch die Verwendung von Zitaten aus *A Winter's Tan*, einem Film mit eigenen, sehr widersprüchlichen Frauenbildern, weiter gestört. (Johannes Tritschler)

↳ EN *Unsurprisingly, the focus of the film In Rouge lies once again on longing. Red lips, bright red painted fingernails and broken roses are shown with a haunting beauty that is at the same time solemn, yet deeply ironic, even outrageous. Formally, In Rouge is a response to feminist theories that locate gender difference in complex codes of colour perception and the fetishisation of certain objects. The melancholic music at the end of the film leaves no*

Exhibition

FEELERS

F F F
 E E E
 E E E
 L L L
 R R R
 S S S

S S S
 E E E
 N N N
 S S S
 O O O
 R R R
 S S S

F
 E
 E
 L
 L
 E
 R

FEELERS

S S S S S S S S S
 E E E E E E E E E
 N N N N N N N N N
 S S S S S S S S S
 O O O O O O O O O
 R R R R R R R R R
 S S S S S S S S S

SENSORS

FEELERS

F F F F F F F F
 E E E E E E E E
 E E E E E E E E
 L L L L L L L L
 E E E E E E E E
 R R R R R R R R
 S S S S S S S S

SENSORS

S S S S S
 E E E E E
 N N N N N
 S S S S S
 O O O O O
 R R R R R
 S S S

SENSORS FEELERS SENSORS

F F F F F F F F F
 E E E E E E E E E
 E E E E E E E E E
 L L L L L L L L L
 E E E E E E E E E
 R R R R R R R R R
 S S S S S S S S S

SENSORS

FEELERS

S S S S S S S S S

E E E

N N N

S S S

O O O

R R R

S S S S

F
 E
 E
 L
 L
 E
 R

FEELERS

SENSORS

S S S S
 E E E E
 N N N N
 S S S S
 O O O O
 R R R R
 S S S S

SENSORS

FEELERS

F F F F F F F F
 E E E E E E E E
 E E E E E E E E
 L L L L L L L L
 E E E E E E E E
 R R R R R R R R
 S S S S S S S S

FEELERS

S S S S S
 E E E E E
 N N N N N
 S S S S S
 O O O O O
 R R R R R
 S S S

R
 S S S S S S S

SENSORS

FEELERS

SENSORS

FEELERS SENSORS

S S S S S S S S S
 E E E E E E E E E
 N N N N N N N N N
 S S S S S S S S S
 O O O O O O O O O
 R R R R R R R R R
 S S S S S S S S S

FEELERS

SENSORS

FEELERS

SENSORS

F F F F F F F F F F F F
 E E E E E E E E E E E E
 E E E E E E E E E E E E
 L L L L L L L L L L L L
 E E E E E E E E E E E E
 R R R R R R R R R R R R
 S S S S S S S S S S S S
 O O O O O O O O O O O O
 R R R R R R R R R R R R
 S S S S S S S S S S S S

→ DE Unsere Sinne bilden die Grundlage dafür, wie wir uns in der Welt zurechtfinden. Sie sind die Schnittstelle zwischen unserem Inneren und der Außenwelt. Millionen von Nervenenden verbinden unser Gehirn mit einem sich ständig verändernden Strom von Sinneseindrücken, aus denen es die äußeren Reize zu einem kohärenten Bild der Welt und die inneren Reize zu einem Bild von uns selbst zusammensetzt. Diese Erfahrungen fühlen sich für jede*n von uns real an, doch sind diese nie objektiv zutreffend. Wir alle sind sensorisch einzigartig, unsere Wahrnehmung wird von unserer Denkweise beeinflusst, durch individuelle Emotionen und Erwartungen verzerrt.

Die künstlerischen Beiträge der Ausstellung „Feelers, Sensors“ beschäftigen sich mit der Frage, welche Rolle die Sinneswahrnehmung für das menschliche und nicht-menschliche Erleben der Welt einnimmt und in Zukunft einnehmen könnte, und auf welche Weise Technologien wie Künstliche Intelligenz oder „Wahrnehmende Maschinen“ den Zugang zu und die Interaktion mit unserer Umwelt und einander verändern.

Schon heute sind unsere Körper, die die Welt wahrnehmen, interpretieren und in ihr agieren, eng mit einem Konglomerat aus elektronischen Sensoren, KI und Infrastrukturen verwoben. Sie passen den Thermostat in unserer Wohnung an, erkennen unsere Stimme, messen unseren Puls oder ändern die Bildausrichtung, wenn wir unser Mobiltelefon bewegen. Die Künstler*innen der Ausstellung untersuchen, wie diese vermeintlich objektiven Technologien dazu genutzt werden, um anhand der aufgenommenen Informationen zu entscheiden, wer oder was als normal klassifiziert wird, und wer oder was als abweichend von der Norm. In ihren Arbeiten entlarven sie diese Mechanismen und fordern dazu auf, solche Kategorisierungen nicht als gegeben hinzunehmen, sondern sich anderen Formen des Wahrnehmens und Verstehens der Welt zu öffnen.

Dabei betrachten sie beispielsweise dissoziative Zustände, die zur Unterbrechung der Verbindung zwischen den Sinneserfahrungen einer Person, ihren Gedanken und ihrem Selbstgefühl führen. Oder durch Traumata veränderte Wahrnehmung, in deren Folge Betroffene z.B. feinere „Antennen“ für subtile, unbewusste Veränderungen in der Stimmung ihres Gegenübers ausprägen. Könnten in solchen von der Norm abweichenden Wahrnehmungszuständen auch Chancen liegen, um sich anders miteinander zu verbinden oder neue gemeinsame Realitäten zu schaffen?

In den gezeigten Videoinstallationen, interaktiven und VR-Arbeiten werden menschliche Sinneserfahrungen mit denen von anderen Spezies wie Bakterien, Insekten und Tieren kontrastiert und auf diese Weise vorherrschende anthropozentrische Sichtweisen infrage gestellt. Die Künstler*innen imaginieren neue Formen von Cyborgs sowie Hybride von Mensch-Tier-Bakterium, lassen Besucher*innen ihre Perspektiven einnehmen oder in den Dialog mit KIs treten. Sie laden die Besucher*innen dazu ein, darüber nachzudenken, wie die Wahrnehmungs- und sinnstiftenden Fähigkeiten verschiedener Entitäten sich gegenseitig formen, beeinflussen und verändern.

→ EN *Our senses are the foundation from where we find our way in the world. They are the interface between our inner self and the outside world. Millions of nerve endings connect our brain to a constantly changing stream of sensory impressions, from which it assembles the external stimuli into a coherent picture of the world, and the internal stimuli into a picture of ourselves. These experiences feel real to each of us, but they are never objectively accurate. We are all sensorially unique, our perception is influenced by our way of thinking, distorted by individual emotions and expectations.*

The artistic contributions to the exhibition “Feelers, Sensors” engage the question of what role sensory perception plays in human and non-human experiencing of the world, what role it could play in the future, and how technologies such as artificial intelligence or “sensing machines” are changing the way we access and interact with our environment and each other.

Even today, our bodies, which perceive, interpret and act in the world, are closely interwoven with a conglomerate of electronic sensors, AI and infrastructures. They adjust the thermostat in our home, recognize our voice, measure our pulse or change the orientation of the image when we move our cell phone. The artists in the exhibition examine how these supposedly objective technologies are used to decide who or what is classified as normal and who or what is classified as deviating from the norm based on the information they record. In their works, the artists expose these mechanisms and call on us not to take such categorizations for granted, but to open ourselves up to other ways of perceiving and understanding the world.

Some artists look at dissociative states which lead to an interruption in the connection between a person’s sensory experiences, their thoughts and their sense of self. Others investigate the way trauma alters perception, as a result of which those affected develop finer “antennae” for subtle, unconscious changes in the mood of their counterpart. Could these perceptual states that deviate from the norm also offer opportunities to connect with each other in different ways, or to create new shared realities?

In the video installations, interactive and VR works on display, human sensory experiences are contrasted with those of other species such as bacteria, insects and non-human animals, thereby raising questions about the dominant anthropocentric perspectives. The artists imagine new forms of cyborgs and human-animal-bacteria hybrids, allowing visitors to adopt their perspectives or enter into a dialog with AI. The artists invite visitors to reflect on how the perceptual and meaning-making abilities of different entities shape, influence and change each other.

→ Curated by Inga Seidler

Chris Salter: Sensing Machines. How Sensors Shape Our Everyday Life (Cambridge, Massachusetts and London, England: MIT Press, 2022)

Ashley Ward: Sensational. A New Story of our Senses (London: Profile Books, 2023)

McKenzie Wark: Raving (Practices) (Durham, North Carolina, Duke University Press, 2023)

Inga Seidler lives and works as a curator and cultural producer in Berlin. In recent years, she has developed, produced and curated exhibitions, performances, discourse programmes and digital projects. Within the group Collective Practices she initiated the projects which dealt with questions of collective knowledge production and cultural creation in response to new technologies. Inga Seidler has been a member of several committees for artist in residency programmes and cultural institutions, and is a jury member for the Hauptstadtkulturfonds. Since 2020 she is curating the exhibition programmes of the European Media Art Festival at Kunsthalle Osnabrück.



**A voice becomes a mirror plane
becomes a holohedral wand**
↳ Caitlin Berrigan

2023, 3-channel video installation, color gradients, stereo sound, custom design seating, 22' 06"
Sound design ↳ Samuel Hertz

↳ DE *A voice becomes a mirror plane becomes a holohedral wand* ist eine spekulative Fiktion über den Abbau von Mineralien in der Tiefsee. In dieser Geschichte berichtet eine nicht ganz menschliche Figur von einem sterbenden Ozean. Sie folgt den Abenteuern dieses formwandelnden Wesens inmitten einer zunehmenden Verzweiflung, die Strukturen des Lebens im Kapitalismus zu erhalten.

Voller Trauer und Liebe für einen Ozean, der einst innig vertraut war und dessen Farben selbst sich aufgrund der Erderwärmung verändert haben, verwandelt sich die Figur jenseits von Geschlecht und menschlicher Gestalt. Als Symbiont mit anderen Lebensformen wie Mikroorganismen entwickelt sie einen Appetit für Steine. Könnte dieser unmenschliche Appetit zu kleinen Formen der Sabotage gegen Extraktivismus anregen?

Die begleitende Klanglandschaft, die von Samuel Hertz komponiert wurde, lässt Zuhörer*innen in eine ozeanische Unterwelt eintauchen, die zum Standort für Tiefseeschürfung geworden ist. Sie besteht aus Aufnahmen von tieffrequenten Tönen, die von hydrothermalen Quellen ausgehen, sowie aus Impulsantworten, die von Echolot generiert wurden, um in 3D-Modellen von mineralischen Kristallographien nachzuhalten.

A voice becomes a mirror plane becomes a holohedral wand wurde ursprünglich von Radio Amnio beauftragt, als Sound-Arbeit, die während des Vollmonds für das Meer selbst gespielt werden soll, übertragen durch einen Knoten des Unterwasser-Neutrinooteleskops, das nach dunkler Materie sucht. Das Teleskop liegt zwei Kilometer tief in einer Verwerfung des Pazifiks im Cascadia Basin.

↳ EN *A voice becomes a mirror plane becomes a holohedral wand is a speculative fiction about the extraction of minerals in the deep sea. Narrated by a not-quite-human character, it tells the story of a deadening ocean, and the adventures of this shape-shifting being amidst the increased desperation to maintain the structures of life under capitalism.*

Full of grief and love for an ocean once known intimately and whose very colors have changed due to global warming, the character transforms beyond gender and human form to evolve as a symbiont with other life forms such as microorganisms with an appetite for stones. Could

this inhuman appetite invite small forms of sabotage against extractivism?

The accompanying soundscape composed by Samuel Hertz immerses the listener in an oceanic underworld that has become the site of deep-sea mining, with recordings of low-frequency tones emanating from hydrothermal vents and impulse responses generated by sounding signals to resonate within 3D models of mineral crystallographies.

The artwork was originally commissioned by Radio Amnion as a sound work to be played for the ocean itself during the full moon, transmitted through a nodule of a submerged neutrino telescope that searches for dark matter. The telescope lies two kilometers deep inside a fault of the Pacific Ocean in the Cascadia Basin.

Caitlin Berrigan works as a visual artist and writer exploring poetics and queer science fiction as world-making practices through instruments and moving images. Her work enfolds the complexity of interrelations across humans and other beings within spatial ecologies, technologies, and systems of capitalism. Her work was shown at the Whitney Museum, Berlinale Forum Expanded, Poetry Project, Anthology Film Archives, Ashkal Alwan, and Goldsmiths, recent solo shows include JOAN Los Angeles and Art in General. Her experimental writings are published by e-flux, Georgia, MARCH, Duke University Press and Broken Dimanche Press. Currently a Senior Postdoctoral Fellow at the Academy of Fine Arts in Vienna, Berrigan has held positions at NYU Tisch, Caltech, Bard College Berlin, Harvard, and UMass Boston.

The Mime and the Ape

→ Erik Bünger

2023, double channel video installation, 33'

A commission by Auditorama in Stockholm, funded by The Swedish Art Council. The research was funded in part by the Austrian Science Fund

→ DE In dem Film „Silent Movie“ (1976) ruft ein Filmregisseur Marcel Marceau an, um ihn zu bitten, in einem Stummfilm mitzuspielen. Der weltberühmte Pantomime nimmt den Hörer ab und ruft „Nein!“. Fünf- und dreißig Jahre später wiederholt der Schimpanse Cesar, der Protagonist von „Rise of the Planet of the Apes“ (2011) denselben Trick. Der zuvor sprachlose Schimpanse reißt seinem menschlichen Gefängniswärter plötzlich den Elektroschocker aus der Hand und schreit „Nein!“.

In der Zweikanal-Videoinstallation *The Mime and the Ape* kehrt ein Erzähler immer wieder zu diesen beiden Szenen zurück und behandelt sie wie zwei Ursprungsgeschichten. Führt die eine Szene zu den Anfängen des Tonfilms, so führt die andere Szene zu den Anfängen der menschlichen Sprache. Mit Hilfe der beiden Szenen webt der Erzähler eine verschlungene Geschichte über die Unfähigkeit der Sprache, ihren eigenen Ursprung zu artikulieren.

Was die beiden Figuren – Pantomime und Affe – verbindet, ist, dass beide sofort verschwinden, sobald sie den Mund zum Sprechen öffnen. Wenn das erste Wort ein „Nein“ war, dann muss sich dieses Wort gegen das Wesen richten, das es ausgesprochen hat. Denn sobald man ein solches „Nein“ ausgesprochen hat, kann man weder Pantomime noch Tier sein, sondern muss immer schon ein sprechendes Wesen sein.

Die Videoarbeit untersucht, wie der Gebrauch (der Technologie) der Sprache zu einem unmittelbaren und vollständigen Bruch mit der Welt, die wir mit unseren Sinnen erfahren, führt. Der Blick wendet sich von der unmittelbaren Gegenwart ab; alles Handeln wird nun durch einen Blick in die Zukunft bestimmt. Vom Standpunkt der Sprache aus wird jede vorangegangene Stufe zu einem bloßen Schatten dessen, was danach kam, reduziert; ein Nachbild, das die Sprache selbst wirft.

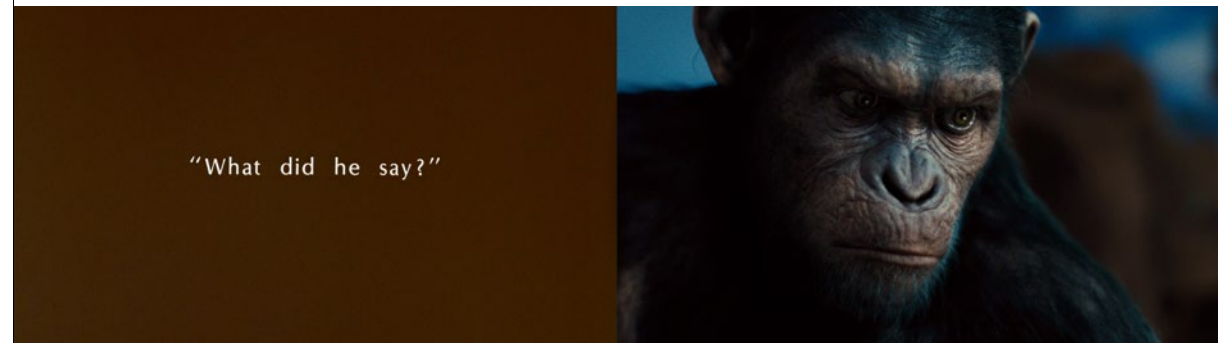
→ EN In the film *“Silent Movie”* (1976) a film director places a phone call to Marcel Marceau to ask him to star in a silent film. The world famous mime picks up the phone and shouts “No!”. Thirty-five years later the exact same stunt is repeated by Cesar, the chimpanzee protagonist in *“Rise of the Planet of the Apes”* (2011). Previously a speechless animal, he suddenly grabs the cattle prod out of the hands of his human prison guard and shouts “No!”.

In the two-channel video installation *The Mime and the Ape*, a narrator returns again and again to these two scenes treating them as two origin stories. If one scene takes us back to the origins of sound film, the other scene takes us all the way back to the origins of human language. With the help of the two scenes, the narrator weaves a winding tale about the inability of language to articulate its own origin.

What unites the two figures – mime and ape – is that as soon as they open their mouths to speak, they both immediately disappear. If the first word was ‘no’, then that word must have been directed back at the very creature that gave it voice. For once one has uttered such a ‘no’, one can no longer be a mime nor an animal but must always already be a speaking being.

The video work investigates how the use of (the technology of) language leads to an immediate and complete break with the world we experience with our senses. The eyes turn away from the immediate present; all action is now determined by a gaze into the future. From the standpoint of language, any previous stage is reduced to a mere shadow of what came after; an afterimage cast by language itself.

Erik Bünger is an artist, writer and composer whose work presents a continuous investigation into concepts such as ‘voice’, ‘body’, ‘image’ and ‘animal’. In lecture performances, videos, texts and musical compositions he explores how such concepts, by referring to something mute and unspeakable beyond the reach of language, become central voids around which our linguistic reality is built up. His work has been presented in venues such as Centre Pompidou, The Wellcome Collection, The Lincoln Center, KW Berlin, ACCA, The Curitiba Biennial and the Art Encounters Biennial. He currently holds a four-year research fellowship at the University of Applied Arts in Vienna, where he leads a group of artists in an investigation of the concept of ‘voice-over’.





Night Companions

→ Nieves de la Fuente Gutiérrez

2023, mixed media: XR installation,
modified Oculus Quest, sculptures
Programming → Thilo Seifert

→ DE Der narrative Ausgangspunkt der Mixed-Reality-Installation Night Companions ist das Verhalten von Mistkäfern, die sich am polarisierten Licht des Mondes oder – in mondlosen Nächten – an der Milchstraße orientieren, sofern sie nicht durch städtische Lichtverschmutzung oder Kommunikationssatelliten gestört werden. Wie gehen nicht-menschliche Akteure wie Mistkäfer mit diesen neuen Körpern am Himmel um? Sind sie unerklärliche Ereignisse? Verwirrende Elemente? Toteme? Gottheiten?

In der Installation, die u.a. aus Skulpturen besteht, die Käferpanzern nachempfunden sind, machen Ausstellungsbesucher*innen mit Hilfe von VR-Brillen, ausgestattet mit Käferfühlern, eine Extended-Reality-Erfahrung. Auf einer Kugel sitzend, die den Mistkugeln ähnelt, die diese Käfer transportieren, navigieren die Besucher*innen durch eine virtuelle Landschaft. Auf einer Waldlichtung müssen sie Sternbilder ausfindig machen, die ihnen helfen, Mist zu finden, den sie ihrer Kugel hinzufügen können. Mit dem VR-Tracker entscheiden sie zwischen polarisiertem natürlichem Licht und von Satelliten erzeugten Lichtreflexionen, um sich per Eye-Tracking durch die virtuelle Erzählung zu bewegen.

Monologische Dramaturgien werden durch Soundtracks ausgelöst, die auch andere nicht-menschliche Akteure wie Maschinen einbeziehen. Machen die Besucher*innen Fehler bei der Identifizierung der Konstellationen, aktivieren sich die nach vorne gerichteten Kameras der VR-Brillen und enthüllen den tatsächlichen Raum, während ein Kommunikationssatellit sie mit maschinenähnlichen Ausdrücken anspricht. In *Night Companions* verknüpft Nieves de la Fuente Gutiérrez reale räumliche und virtuelle Erfahrungen menschlicher und nicht-menschlicher Perspektiven in einem spekulativen Versuch, Störungen in den Navigationssystemen von Tieren zu thematisieren. So ist *Night Companions* gleichzeitig auch ein Aufruf zur Empathie.

→ EN *The narrative starting point of the mixed-reality installation Night Companions, is the behavior of dung beetles, which orient themselves using the polarized light of the moon or – on moonless nights – by the Milky Way, if not disturbed by urban light pollution or communication satellites. How do*

non-human actors like dung beetles deal with these new bodies in the sky? Are they inexplicable events? Confusing elements? Totems? Deities?

In the installation, comprised of sculptures resembling the carapaces of dung beetles, exhibition visitors engage in an extended reality experience using VR goggles modified with beetle antennas. Seated on a sphere resembling the dung balls these beetles transport, the visitors navigate through the landscape. In the forest clearing, they must locate constellations to help them find feces to add to their ball. Using a VR tracker, they decide between polarized natural light and light reflections generated by satellites in order to move through a virtual narrative by means of eye-tracking.

*Monologic dramaturgies are triggered by soundtracks that also include other non-human actors such as machines. Mistakes in identifying the constellations activate the front-facing cameras of the VR goggles, revealing the actual space around the visitors, while a communications satellite engages them with machine-like expressions. For *Night Companions*, Nieves de la Fuente Gutiérrez links real spatial and virtual experiences of human and non-human perspectives, in a speculative attempt to address disturbances in animal navigation systems and a call for empathy.*

Nieves de la Fuente Gutiérrez lives and works in Cologne and Madrid. After completing her bachelor's degree in art at the Universidad Complutense de Madrid and studies at the Kunsthochschule Kassel, she completed a postgraduate degree in media arts at the Kunsthochschule für Medien in 2016. She has worked as an artistic-scientific assistant in Art/Transmedial Space at the KHM Cologne and at the Burg Giebichenstein in Halle. In addition to numerous international residencies (Los Angeles, Montepulciano, Montreal, Linz, Berlin, Santander), Nieves de la Fuente Gutiérrez has received numerous awards and scholarships, most recently the Women Artists' Prize of NRW or the Villa Aurora scholarship and residency.

Small Acts of Violence

→ Aay Liparoto

2023, Cinematic Virtual Reality Experience, 25'
Produced by argos centre for audiovisual arts,
co-produced by CON10UR, V2. Lab for the Unstable
Media and supported by Flanders Audiovisual Fund

→ DE Für diejenigen unter uns, die in einem Zuhause aufgewachsen sind, in dem man die Spannung in der Luft, den Stimmungswechsel und das Zuschlagen einer Tür, das Schweigen oder Schreien spüren kann: Welche Spuren hinterlässt das im Körper, in der Erinnerung und im Handeln? Wie wirkt sich das auf unsere Fähigkeit aus, Bindungen zu schaffen? Wie kann unsere Liebe korrumpiert werden? Und wie können wir vermeiden, diese Muster zu reproduzieren?

Small Acts of Violence ist eine filmische Virtual-Reality-Erfahrung, die uns die Beziehung zwischen Liebe und nicht-einvernehmlicher Gewalt physisch bewusst macht. Die Geschichten, die wir erleben, basieren auf wahren persönlichen Erfahrungen von Frauen, nicht-binären und nicht-cis-männlichen Täter:innen von häuslicher Gewalt und Selbstverletzung. Ihre Berichte wurden in Belgien und im Vereinigten Königreich gesammelt und mit den intimen Darstellungen einer fiktiven Familie in einer wunderschön kitschigen und farbenfrohen Landschaft verschmolzen.

Mit *Small Acts of Violence* erinnert Aay Liparoto uns an unsere Autonomie. Wie so oft in ihrer Arbeit untersuchen they die (sozialen und institutionellen) Grenzen, die unsere intimsten Beziehungen definieren, und die Machtverhältnisse, die in unser tägliches Leben und unsere Körper eingreifen. Die Berichte, die mit den intimen Darbietungen einer fiktiven Familie verschmolzen werden, stellen Annahmen über häusliche Gewalt in Frage. Wer ist Opfer? Wer ist Täter? *Small Acts of Violence* möchte uns anregen, darüber nachzudenken, wie wir lieben. Es ist eine Einladung, gemeinsam nach einer Liebe ohne Gewalt zu streben.

→ EN For those of us who grew up in homes where you can feel the tension in the air, the shift of tone and the slam of a door, the silence or shouting: what traces are left in your body, your memory and your actions? What does it do to your ability to create bonds? How can our love become corrupt? And how can we escape reproducing these patterns?

Small Acts of Violence is a cinematic virtual reality experience that makes you physically aware of the relationship between love and nonconsensual violence. The stories you are going to witness are based on true personal experiences of women, non-binary and non-cis male perpetrators of domestic

violence and self harm. Their testimonies were collected in Belgium and the United Kingdom and fused with the intimate performances of a fictional family in a beautifully kitsch and colorful landscape.

With *Small Acts of Violence*, Aay Liparoto reminds you of your autonomy. As often in their work, they explore the (social and institutional) boundaries that define our intimate relationships and the power relations that intervene in our daily lives and bodies. The testimonies, fused with the intimate performances of a fictional family, challenge assumptions about domestic violence. Who is the victim? Who is the perpetrator? *Small Acts of Violence* wants you to reflect on how you love. It is an invitation to collectively pursue a love free of violence.

Aay Liparoto is a multidisciplinary queer artist based in Brussels. Their work touches on stories of everyday relationships with objects, people and social structures, whose power can be rendered invisible by daily interaction. Each governed by layers of laws, nostalgia and social history. In their practices Liparoto uses repetitive performative acts and creates scenarios along with workshops, videos, ceramics and texts to tenderly unpick these everyday life relationships. Liparoto's work has been shown at the Museum Modern Art Antwerp, HKW, BOZAR, International Film Festival Rotterdam, Ars Electronica, transmediale, as well as at thematic festivals and in close collaboration with intersectional queer/feminist collectives such as Xeno Collective, Porto Femme Festival and Homographia. In 2023 their cinematic VR experience *Small Acts of Violence* premiered at the CON10UR Biennale as a solo show at argos centre for audiovisual works, Brussels.





**Farewell recording for an observer
of an unknown time and place**

↳ Rita Macedo

2023, video installation, sound (5.1), 25' 53"

↳ DE Teils spekulative Geschichte der Zukunft, teils Darstellung von Worldbuilding ist *Farewell recording for an observer of an unknown time and place* ein essayistischer Exkurs über Kapitalismus, Umwelt, Technologie und den Tod. An zentraler Stelle in der Arbeit steht das „Invasive Landscape Phenomenon“, eine mysteriöse, sich schnell ausbreitende Krankheit. Dieses Leiden, das an dissoziative Traumareaktionen erinnert, tritt in einer Welt am Rande des ökologischen Zusammenbruchs zu Tage, einer Welt, in der direkte Erfahrungen von indirekt vermittelten Alternativen zur physischen Präsenz ersetzt werden.

Die aufgeladene filmische Atmosphäre trägt ein ständiges Gefühl der Melancholie, während eine düstere Vorahnung des digitalen Verderbens von jenen aufgezwungenen mediatisierten Erlebensalternativen ausstrahlt. Glatte Drohnen-Aufnahmen von Küsten- und Binnenfeuchtgebieten überziehen in fließender Abfolge die Leinwand. Während die fortwährende Stimme der Erzähler*in die Schichten der Realität von *Farewell Recording* webt, bringen die Feuchtgebiete ihre komplexen Geschichten aus der Außenwelt ein, Geschichten der Zerstörung, Vertreibung und Enteignung.

Anklänge von Verlust, Trauma und Ortlosigkeit verweben sich mit Erzählungen des ökologischen Zusammenbruchs. Science Fiction ist hier gleichzeitig Instrument und Methodologie, um hypothetische Temporalitäten auszudrücken und zu untersuchen; ein Bereich, bei dem Dokumentation und Fiktion im Wettstreit stehen und Zeit sich um sich selbst faltet. *Farewell Recording for an observer of an unknown time and place* ist eine dichte, vielschichtige Arbeit, gesteuert von den Gedanken eine*r Editor*in von Bewegtbildsequenzen und deren persönlicher Erzählung über ihren Weg aus dem Leben selbst.

↳ EN *Part speculative history of the future, part worldbuilding rendering, Farewell recording for an observer of an unknown time and place is an essayistic digression on capitalism, environment, technology and death. Central to the work is "Invasive Landscape Phenomenon", a mysterious, fast spreading malady. Reminiscent of dissociative trauma response, this affliction emerges in a world on the verge of ecological collapse, in which first-hand experience is replaced by a mediated alternative to physical presence.*

The charged cinematic atmosphere sustains a continuous sensation of melancholia, while a dreary sense of digital doom radiates from the imposed change in the experience of being in the world. Smooth aerial drone shots of coastal and inland wetlands occupy the screen in fluid succession. While the continuous voice of the narrator weaves the layers of Farewell Recording's reality, wetlands fold in their complex histories from the world outside of it; histories of destruction, displacement and dispossession.

Notions of loss, trauma and placelessness intertwine with environmental collapse narratives. Science fiction becomes both vehicle and methodology to express and investigate hypothetical temporalities; a ground in which documentary and fiction compete and time wraps upon itself. Farewell Recording for an observer of an unknown time and place is a dense, many-layered piece, steered by the thoughts of a moving-image sequence editor and their first-person account of their way out of life itself.

Rita Macedo is a filmmaker and video artist based in Berlin. Fascinated by the poetic affinity between moving images and fluxes of thought, Rita's works often operate within the realm of documentary and speculative fiction, with a focus on meaning, memory and history. Her work has been shown at numerous festivals, amongst others at Uppsala Short Film Festival, Kurzfilm Festival Hamburg, European Media Art Festival, Berwick Film and Media Art Festival, IndieLisboa International Film Festival, Kasseler Dokfest, São Paulo International Short Film Festival, New Horizons International Film Festival, Encounters South Africa Documentary Film Festival. Since 2018 she has been working as an artistic collaborator at the Braunschweig University of Art.

AI & Me: The Confessional and AI Ego
→ mots (Daniela Nedovescu & Octavian Mot)

2023, Work Series
Interactive Installation, Aluminum Cubicle, AI Software,
Custom Hardware and Light Tubes, CRT Monitors

→ DE *AI & Me* ist eine mehrteilige Installation, die Interaktionen zwischen künstlicher Intelligenz und menschlichen Teilnehmer*innern erkundet. Die Installation ermutigt zum Nachdenken über die Beziehungen zwischen Menschen und KI, insbesondere über die Themen Urteilskraft, Wahrnehmung und die Bereitschaft von Menschen, sich von Maschinen analysieren zu lassen. Zentral bei dieser Erfahrung ist *The Confessional*, eine Arbeit in der Teilnehmer*innen der ungefilterten Analyse der KI ausgesetzt werden und aus der Wahrnehmung der Maschine ein einzigartiges Feedback aus Beschreibung, Erdachtem, Fantasie und Ratschlägen erhalten.

The Confessional ist sehr direkt, die Meinungen der Maschine über Teilnehmer:innen gründen dabei komplett auf deren äußerlicher Erscheinung. Ihre Aussagen wurden so entworfen, dass sie zum Nachdenken über die vielfältigen Auswirkungen von KI in unserem Leben anregen sowie unser Vertrauen in technologische Urteilskraft herausfordern sollen.

Das begleitende Installationselement *AI Ego* erweitert diese Erzählung, indem es vielfältige, KI-generierte Interpretationen menschlicher Identität und Existenz anbietet. *AI Ego* ist eine Arbeit, die aus einer Reihe CRT-Monitore komponiert ist, die laufend die Teilnehmer*innen, die *The Confessional* betreten in surrealen und völlig erfundenen Szenarien zeigt, die von der KI imaginiert und generiert werden. Das geschieht in Echtzeit, wenige Minuten, nachdem man *The Confessional* verlässt. Dieser Teil von *AI & Me* bietet nicht nur Raum für persönliche Reflexion, sondern zielt auch darauf ab, zum Verständnis der sich entwickelnden Dynamiken zwischen Menschen und Technologien beizutragen.

→ EN *AI & Me* is a multi-piece installation that explores the interaction between artificial intelligence and human participants. It encourages contemplation about the relationship between humans and AI, particularly focusing on the themes of judgment, perception, and the human willingness to be analyzed by machines. Central to this experience is *The Confessional*, a piece where participants are subject to AI's unfiltered analysis, receiving a unique blend of description, imagination, and advice from the machine's perspective.

The Confessional is a candid machine that delivers an opinion about participants based on

their outward appearance, designed to provoke thoughts on the broader implications of having AI in our lives and challenge our comfort with technological judgment.

*The accompanying piece AI Ego further expands this narrative, offering diverse, AI-generated interpretations of human identity and existence. AI Ego is a piece composed of a series of CRT monitors displaying the participants who enter *The Confessional* in surreal and completely fabricated scenarios, imagined and generated by AI. This happens real-time, in just a few minutes after they exited *The Confessional*. This component of the *AI & Me* not only provides a platform for personal reflection but also aims at helping to understand the evolving dynamics between humans and technology.*

Daniela Nedovescu and Octavian Mot, collectively known as mots, are two Romanian filmmakers and transdisciplinary artists working together for over a decade and currently residing in Germany. They write and produce a variety of creative projects, ranging from multimedia installations to web series and films exploring the irony of human behavior. Occasionally, they enjoy rolling up their sleeves and building things in their workshop. These creations are usually machines designed to engage participants and prompt reflection on their own behavior. Recently, they've been drawn to the idea of using AI in their work. Their interest lies not just in exploring its impact on society, but also in discovering new ways in which this novel form of intelligence can reveal more about us as humans.

Sit down and look here.





Ring
 ↳ Tanita Olbrich

2023, single channel video, CCTV Camera,
 praying mantis (3D print) acrylic print, 11'
 Voice Over ↳ Manaka Nagai

↳ DE Während die weibliche Erzähler*innenfigur im Voiceover von *Ring* ihren Job als Nachtwächterin beschreibt, in dem sie über CCTV die Räume eines Steuerbüros bewacht, findet sich das Publikum selbst in der Beobachter*innenposition wieder. Das Video enthält die Aufnahme einer Überwachungskamera, die eine Frau in ihren privaten Räumen zeigt. Dabei bleibt unklar, ob die Stimme des Voiceovers zu dieser Frau gehört, oder ob sie diese überhaupt hören kann. Die verschachtelten Perspektiven des Beobachtens und Beobachtetwerdens kreieren eine Atmosphäre unterhaltsamer Paranoia, während der Monolog der unzuverlässigen Erzählerin zwischen Alltagsbeobachtungen und Imagination springt.

Es entsteht ein dichtes Geflecht aus Bezügen und beschwört das feministische Schlüsselwerk „The Yellow Wallpaper“ (1892) von Charlotte Perkins Gilman. Darin verordnet ein Ehemann seiner Gattin zur Behandlung ihrer Depression absolute Bettruhe. Isoliert und ohne äußere Reize bleibt ihr nichts außer die abblätternde gelbe Tapete in ihrem Zimmer zu betrachten. Die Heldin spinnt sich immer stärker in ihre Fantasien und entwickelt schließlich Wahnvorstellungen, die sie glauben machen, in den Ornamenten der Tapete sei eine Frau gefangen, die befreit werden muss. Doch ihr Wahn ist gleichzeitig Ausdruck einer tieferen Wahrheit: Die Heldin erkennt, dass sie selbst eine Gefangene ist.

↳ EN While the female narrator in the voiceover of *Ring* describes her job as a night security guard watching the rooms of a tax office via CCTV, the audience finds itself in the position of observer. The video contains a recording from a surveillance camera showing a woman in her private rooms. It remains unclear whether the voiceover belongs to this woman or if she can hear it at all. The nested perspectives of observing and being observed create an atmosphere of entertaining paranoia, while the unreliable narrator's monologue jumps between everyday observations and imagination.

The result is a dense web of references and evokes the key feminist work "The Yellow Wallpaper" (1892) by Charlotte Perkins Gilman. In it, a husband prescribes absolute bed rest for his wife to treat her depression. Isolated and without external stimuli, she has nothing to do but look at the peeling yellow wallpaper in her room. The heroine becomes

increasingly entangled in her fantasies and eventually develops delusions that lead her to believe that a woman is trapped in the ornaments of the wallpaper and needs to be freed. But her delusion is also an expression of a deeper truth: the heroine realizes that she herself is a prisoner.

Tanita Olbrich is an artist based in Berlin. She studied at HFBK Hamburg with Angela Schanelec and Jeanne Faust. In her video installations and films, she deals with processes of truth production and surveillance technologies. Olbrich analyzes images of surveillance systems and landscape representations, treating them simultaneously as producers and as expressions of territorial and power structures. Using poetry, text or humor, she criticizes these structures and conjures new perspectives on ways of reading them. Her work has been presented at Kunsthaus Hamburg and Kunstverein Kassel, as well as shown at Filmfestivals like Kassel Dokfest, where her work *Ring* won the prize for the best media art installation in 2023.



CROSSOVER/CROSSTALK (Version)

→ Pedro Oliveira

2023, drawing and 2-channel sound installation, 6' 57"

Voice: Ece Canli

→ DE Diese wandfüllende, von Hand gezeichnete Arbeit präsentiert einen nicht-linearen historischen Rahmen, der zwei sehr unterschiedliche Momente in der Geschichte des technischen Hörens in Deutschland zusammenführt.

Der erste ist die Entwicklung eines Musikinstruments im Ostberlin der frühen Sechziger im „Labor für akustisch-musikalische Grenzprobleme“: Des „Subharchords“, einem einzigartigen Synthesizer, mit dem neue Wege Musik zu denken und zu spielen erforscht werden sollten, um die DDR ästhetisch, politisch und ideologisch vorwärtsschreiten zu lassen. Das Design enthielt eine extra entworfene Filterbank, die auf die „Mel-Tonhöhenkala“ eingestellt war, die Unterschiede zwischen Tönen der Art und Weise näher bringt, wie Menschen sie hören.

Der zweite Moment betrifft den Einsatz von „automatisierter Dialekterkennungssoftware“, einer einzigartigen Anwendung von Maschinellem Lernen, die vom Bundesamt für Migration und Flüchtlinge seit 2017 in Fällen von Asylsuchenden ohne Papiere eingesetzt wird. Diese Software nutzt wie die meisten modernen Sprach- und Dialekterkennungssoftwares eine digitale Filterbank, die auf eine Mel-Tonhöhenkala eingestellt ist, um akustische und mathematische Daten für weitere Analyse und Verarbeitung zu gewinnen.

Als vielschichtiger und multi-sensorischer Blick auf die Geschichte des technischen Hörens in Deutschland versucht CROSSOVER/CROSSTALK (Version) die Fallstricke der linearen Kausalität zu vermeiden. Stattdessen soll diese Landkarte einen Weg nachzeichnen, auf dem jedes Vorkommnis ein Echo von vergangenen und zukünftigen Ereignissen ist, in denen die technologische Entwicklung gewaltvolles Othering hervorbringt, jedoch gleichzeitig auch die Möglichkeit eines radikalen Umsturzes enthält.

→ EN This wall-sized, hand-drawn piece presents a non-linear historical framework bringing together two distinct moments in the history of technical listening in Germany.

The first being the development of a musical instrument in early 1960s East Berlin, at the “Laboratory for problems at the acoustics/music interface”: the “Subharchord,” a one-of-a-kind synthesizer which sought to explore other ways of thinking and playing music for the aesthetic, political, and ideological advancement of the DDR. Its design included a specially-designed Filterbank tuned to

the “Mel-Scale,” which approximates differences in tones to the ways in which human beings listen to them.

The second moment concerns the deployment of the so-called “automated dialect recognition software”, a one-of-a-kind machine learning solution in use by the Federal Office for Migration and Refugees since 2017 in cases of undocumented asylum seekers. This software, like most state-of-the-art speech and dialect recognition systems, makes use of a digital Filterbank tuned to the Mel-Scale to derive acoustic and mathematical assets for further analysis and processing.

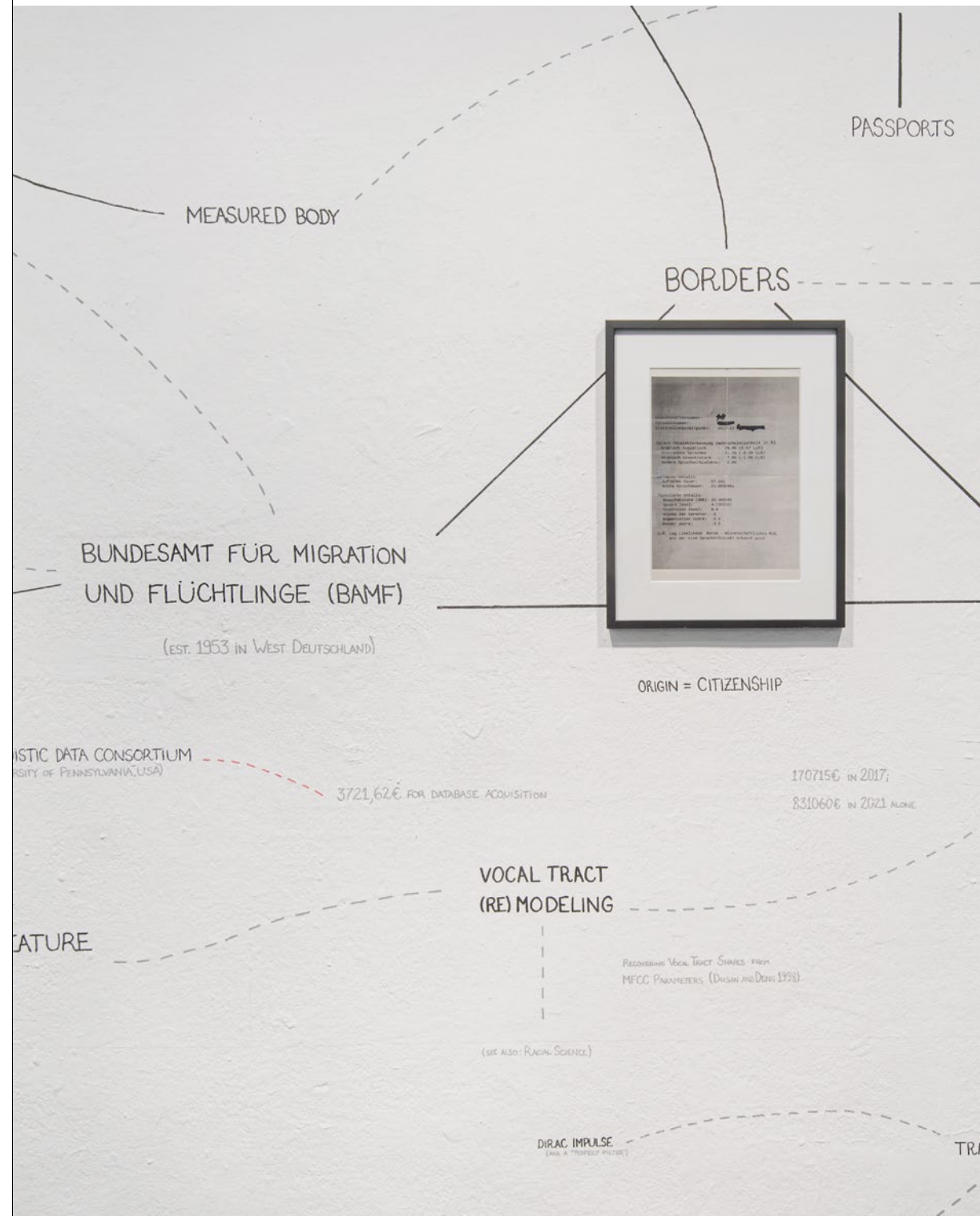
As a multi-layered and multi-sensorial look at the history of technical listening in Germany, CROSSOVER/CROSSTALK (Version) seeks to avoid the traps of linear causality. Rather, this map traces a pathway where each instance is an echo of past and future occurrences, in which technological development begets violent othering, but at the same time holds within the possibility of its radical uprooting.

Pedro Oliveira is a researcher and sound artist whose work is committed to an anticolonial study of listening and its intersections with violence at the European border. He has exhibited and performed work at the Akademie der Künste Berlin, Send/Receive Festival Winnipeg, CTM Festival, Haus der Kulturen der Welt, Fondazione Merz Torino, Festival Novas Frequências, Akademie Schloss Solitude, Max-Planck-Institut, among others.

In his academic practice he has held Fellowships at the Leuphana Institute and the Helsinki Collegium, and taught at the Humboldt University in Berlin and the Heinrich-Heine University in Düsseldorf. Currently he is a freelance lecturer in Sound Studies and Sonic Arts at the Universität der Künste Berlin. He holds a PhD, also from the UdK.

→ DESMONTE

Performance by Pedro Oliveira
see page 000





Sleep Like Mountains

↳ Lotta Stöver

2023, Installation, custom horizontal planar 3D scanning machine, projection, software

↳ DE *Sleep Like Mountains* stellt einen Prozess der digitalen Einbettung und Verkörperung dar. Die Installation misst die Topographie eines menschlichen Körpers, vergleicht ihn mit Geodaten-Sätzen der Erde und sucht den Ort, an dem die Topographie des menschlichen Körpers und der Erde sich auf ähnliche Art und Weise erheben und digital situieren. Die Installation versucht, Körper in der Landschaft (wieder) zu entdecken und umgekehrt. Indem sie die den digitalen Diskretisierungs-Prozessen inhärente Vereinfachung ausnutzt, eröffnet sie einen virtuellen Raum, in dem essenzielle Kategorien des Menschlichen und des anders-als-Menschlichen fantasievoll verschmolzen werden können.

Die Installation besteht aus einem speziell für die Ausstellung angepassten Planar 3D-Scanner, einem Beamer und einer Software, die Ähnlichkeiten zwischen generierten Höhendaten eines Menschen und den Höhendaten der Erde finden soll. Während die Topographie des menschlichen Körpers im Laufe der Ausstellung generiert werden kann, stammen die Höhendaten der Erde aus bereits erhobenen SRTM-Geodaten.

Als ein künstlerisches Forschungsprojekt schließt diese Installation sich an einen breiteren Diskurs über die Verhandlung des Ausmaßes der menschlichen Verortung in der Welt an. Sie funktioniert als Argument gegen den anthropischen Exzeptionalismus, also die Idee, der Mensch habe eine die einzigartige Position als zentrale und wichtigste Lebensform auf dem Planeten. Stattdessen stellt *Sleep Like Mountains* einen digitalen Einbettungs- und Verkörperungsprozess dar, um ein Imaginarium zu visualisieren, in dem der Mensch als intrinsischer Teil einer mehr-als-menschlichen Welt gesehen wird.

↳ EN *Sleep Like Mountains enacts a process of digital embedding and embodying. The installation measures the topography of a human body and compares it to geodata sets of Earth, searching for a most similar location, where the topography of the human body and Earth elevate and digitally situate in similar ways. It attempts to (re-)discover bodies in landscapes and vice versa. By exploiting the inherent reductiveness of digital discretization processes it opens up a virtual space where the essential categories of the human and the other-than-human can be imaginatively merged.*

The installation consists of a custom horizontal planar 3D scanning machine, a projector and a software for finding similarities among the generated height data of a human to the height data of Earth. While the topography of the human body can be generated during the exhibition, the height data of Earth have been sourced from SRTM geodata.

As an artistic research project, this installation appends itself to a wider discourse on negotiating degrees of human emplacement in the world. It is an argument against absolute human exceptionalism and instead enacts a digital embedding and embodying process to visualize an imaginary where the human is seen as an intrinsic part of a more-than-human world.

Lotta Stöver is an emerging artist in the fields of media, technologies and research. Her works engage with phenomena and matter as they converse, align, disobey, transform, de/transition and mutate along with new technologies. Through processes of poetic engineering, digital imaging methods, writing, and involving data and matter in an embedded and embodied manner, her artifacts pose questions about social norms implied by natural and technological environments. Her work is formed around a materially thinking-with the social domain of technologies, resulting in observation, critique, proposals for queer and utopian alternatives. Stöver holds a BA + MA of Arts in Digital Media at the University of the Arts Bremen, where she is currently based.



DESMONTE

↳ Pedro Oliveira

Performance for pre-recorded voice and live electronics

↳ DE *DESMONTE* ist eine Performance für eine voraufgenommene Stimme und Live-Elektronik, die die Klangfarbe der Stimme an den Grenzen des (juristischen) Körpers untersucht. Die Arbeit ist Teil einer Langzeitstudie über die sogenannte „automatisierte Dialekterkennung“, eine proprietäre Software, die vom Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (BAMF) seit 2017 bei Fällen von Asylsuchenden ohne Papiere eingesetzt wird. Als Studie über die Grenzen und das Versagen des (maschinellen) Zuhörens eignet sich die Komposition spektrale Techniken an, die denen der Software ähneln, und nutzt diese um, indem sie die Stimme der Death-Metal-Sängerin Fernanda Lira (Crypta) als Hauptklangmaterial verwendet. In *DESMONTE* werden granulare Synthesetechniken verwendet, um an ihre Schreie „heranzuzoomen“. So lassen sich Signale ableiten – anstatt sie zu extrahieren –, die dann die Kontrolle über die Entscheidungen im Audiopfad übernehmen, was wiederum die Entstehung einer Palette von Klängen bedingt: Von Oszillatoren, die auf die Teiltöne ihrer Stimme abgestimmt sind, bis hin zu spektraler Filterung und Re-Synthese in Echtzeit. Ursprünglich in Auftrag gegeben im Jahr 2021 von Festival

Novas Frequências (Brasilien) und Taking Things Apart (Deutschland), mit teilweiser Unterstützung durch die Junge Akademie der Künste Berlin / NEUSTART Kultur.

↳ EN *DESMONTE* is a performance for pre-recorded voice and live electronics exploring vocal timbre at the limits of the (juridical) body. A sonic exploration on the afterlives of colonialism and the violence of borders, the work is part of a long-term study on the so-called “automated dialect recognition,” a proprietary software in use by the German Office for Migration and Refugees (Bundesamt für Migration und Flüchtlinge, BAMF) since 2017 on cases of undocumented asylum seekers. As a study on the limits and failures of (machine) listening, the composition appropriates and misuses spectral techniques similar to those used by the software, using the voice of Death Metal singer Fernanda Lira (Crypta) as its main sonic material. In *DESMONTE*, granular synthesis techniques are used to “zoom in” on her fry scream to derive – rather than extract – signals that take control of decisions done through the audio path, which in turn condition a palette of sounds to emerge, from oscillators tuned to her voice’s partials to realtime spectral filtering and re-synthesis. Originally commissioned in 2021 by Festival Novas Frequências (Brazil) and Taking Things Apart (Germany), with partial support by the Junge Akademie der Künste Berlin / NEUSTART Kultur.

↳ *CROSSOVER/CROSTALK (Version)*
Installation by Pedro Oliveira
see page 000

Campus

FEELERS SENSORS FEELERS
F F F F F F F F F F
E E E E E E E E E E
E E E E E E E E E E
L L L L L L L L L L
E E E E E E E E E E
R R R R R R R R R R
S S S S S S S S S S
SENSORS FEELERS
S S S S S

F
E E E
E E E
L L L L L
E E E E E
R R R R R R R
S S S S S S S
F E E L E R S
S S S S S S S
E E E E E E
N N N N N
S S S S S S
O O O O O O
R R R R R R R
S S S S S S S
SENSORS FEELERS
F F F F F F F F F F
E E E E E E E E E E
E E E E E E E E E E
L L L L L L L L L L
E E E E E E E E E E
R R R R R R R R R R
S S S S S S S S S S

R
S
S
SENSORS
S S S S S S
E N N N N N N N
S S S S S S S S
O O O O O O O
R R R R R R R
S S S S S S S

SENSORS
S S S S S
E E E E E
N N N N N
S S S S S
O O O O O
R R R R R
S S S S S
FEELERS
F F F F F F F F F F
E E E E E E E E E E
E E E E E E E E E E
L L L L L L L L L L
E E E E E E E E E E
R R R R R R R R R R
S S S S S S S S S S
SENSORS FEELERS SENSORS FEELERS SENSORS
S
E N
S
O
R
S
FEELERS SENSORS FEELERS SENSORS FEELERS
F
E
L
E
R
S
S E N 133 O R S